PLAYERS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

Pubblicazione informativa ONGAME NETWORK n. 109 | aprile 2025

ATOMFALL®

ACQUISTA ORA

18+ www.pegi.info

PS5 | PS4

The Rebellion name and logo, the Atomfall name and logo are trademarks of Rebellion and may be registered trademarks in certain countries. © 2024 Rebellion

REBELLION

ONGAME network

Pubblicazione informativa ongame network
n. 109 | aprile 2025
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona Industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
marketing@ongame-network.it
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:
Francesco Tarquini Valerio Turrini
Marco Inchingoli Marco Grande Arbitro
Jacopo Filisetti Alex Campanelli
Diego Pierantoni Robert Orlandi

PLAYERS

Carissimi Players,
è proprio vero che la qualità paga e sempre.
In questi ultimi mesi, se non anni, abbiamo tutti pontificato sul calo delle vendite del videogioco: vuoi per colpa del digitale (che però è fermo al palo da due anni), vuoi per le vendite online e vuoi per chissà che altro motivo ma, per fortuna diremmo noi, la smentita è sempre dietro l'angolo.
Ogni volta che esce un titolo valido i gamers tornano in negozio a comprarlo, se lo godono, fanno pace col mondo e i nostri negozianti sono ancora più contenti di loro.
In questo numero recensiamo l'ultimo Assassin's Creed che ha superato le aspettative sia in termini di qualità che in termini di vendite.
Non è tornato ad essere il fenomeno di una volta, perché ormai i tempi sono decisamente cambiati, ma almeno ha ripreso la dignità che merita.
Monster Hunter invece non tradisce mai, una saga che non ha avuto alti e bassi, un po' di nicchia forse ma sulla cui qualità c'è poco da stare a dire.
Sarà una primavera veramente scoppiettante con il nuovo DOOM, per cui vi prepariamo a dovere con uno special molto interessante, la nuova mega espansione di Elden Ring, occhio a Indiana Jones per PS5 che merita e, dulcis in fundo, l'annuncio di Death Stranding 2, sequel del capolavoro di Kojima ma qui siamo già in estate e per l'estate abbiamo in serbo una iniziativa clamorosa.
Buona lettura e alla prossima.

EG

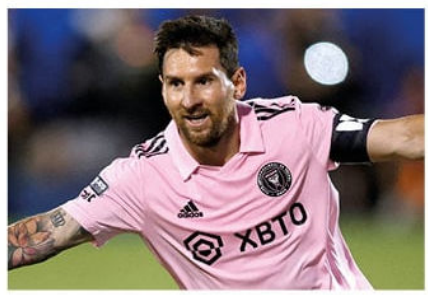
IN QUESTO NUMERO

04 FOCUS
DOOM: Il gioco più importante della storia!

10 FUNKOMANIA
Una passione da chef

14 REVIEW
Assassin's Creed Shadows

16 ULTIMATE TEAM
All American XI



17 INSERTO
Poster del mese
Calendario uscite aprile

21 ELECTRONICS
45° anniversario Pac Man

22 REVIEW
Monster Hunter Wilds

24 RETROGAMING
1993 The Lost Vikings

26 MAGIC
Magic The Gathering ama i suoi Draghi!!

30 REVIEW
WWE 2K25

32 SMART MANIA
Google Pixel 9a: AI e i canonici 7 anni di aggiornamenti

DOOM: IL GIOCO PIÙ IMPORTANTE

Se andiamo a scorrere la lunga lista di sviluppatori leggendari che negli anni hanno rivoluzi

nel lavoro di id Software e dei suoi visionari creatori, John Carmack e John Romero, due non

Dopo aver praticamente creato da zero il genere degli sparatutto in prima persona moderni ed averlo portato nella terza dimensione con Wolfenstein 3D, nel 1993 i due decidono di partire con un nuovo progetto, accompagnato dallo sviluppo di un motore di gioco evoluto che avrebbe permesso l'utilizzo di texture avanzate e una serie di effetti che ormai diamo per scontato, ma che ai tempi erano davvero rivoluzionari.
Bisogna infatti capire che il 1993 è un'epoca assai lontana ormai e che al tempo l'evoluzione tecnologica era ancora sulla rampa di lancio, ancora distante dai primi computer evoluti dei primi anni duemila, ma abbastanza vicina all'evoluzione grafica che è passata dal 2D al 3D "reale" che possiamo ricondurre proprio a Wolfenstein 3D.
In precedenza ci furono tantissimi altri esempi di grafica 3D utilizzata nel gaming, ma a livello casalingo e più vicino all'idea che abbiamo del gioco 3D forse Wolfenstein ne è l'esempio più adatto.
Id Software aveva varie idee per lo sviluppo del loro prossimo gioco, tra le quali quella di acquistare la licenza di Aliens: Scontro Finale da poco uscito nelle sale e crearne il gioco ufficiale, concentrandosi quindi su temi horror e sugli amati xenomorfi come antagonisti principali. L'idea naufragò a causa delle troppe limitazioni creative che la licenza avrebbe imposto, ma il progetto di creare un FPS evoluto rispetto a Wolfenstein 3D andò avanti, incanalando tanti elementi della cultura pop di quel periodo tra cui anche Aliens stesso.
Se le ambientazioni dark fantasy, l'idea di una corporazione dominante come

DELLA STORIA!

ionato più e più volte l'industria videoludica, è impossibile non imbattersi

ni che nel mondo dei videogiochi sono più che pesanti.

la UAC (Weyland-Yutani sei tu?) e un panorama splatter ben marcato vengono proprio dai film, i demoni andranno a sostituire gli xenomorfi prendendo ispirazione direttamente da Dungeons & Dragons, mentre per il nome la storia è al limite dell'esilerante.
Doom, destino, viene in mente a John Carmack dopo aver visto "Il colore dei soldi", film di Martin Scorsese del 1986 con Paul Newman e Tom Cruise dove proprio il nostro caro Mission Impossible lancia la battuta da cui tutto ebbe inizio. Con quel sorriso che gli americani definiscono "cocky" il giovane Tom alla domanda "What you have in there?" (Che cosa hai là dentro?) apre la valigetta mostrando la sua stecca da biliardo e risponde semplicemente "Doom".

E' storia, John Carmack ha scelto il titolo di quello che verrà considerato il gioco più importante nella storia dei videogiochi, Doom.

Nasce così il nostro amato Doomguy, un personaggio iconico che nel futuro sarebbe diventato Doom Slayer, che viene inviato su Marte dalla UAC per indagare su un misterioso incidente che lo porterà ad esplorare la base di Phobos, il teatro del primo livello.
Una volta trovata l'uscita la trama comincia a districarsi in maniera piuttosto lineare, ma che in fin dei conti conta poco per un titolo come Doom.

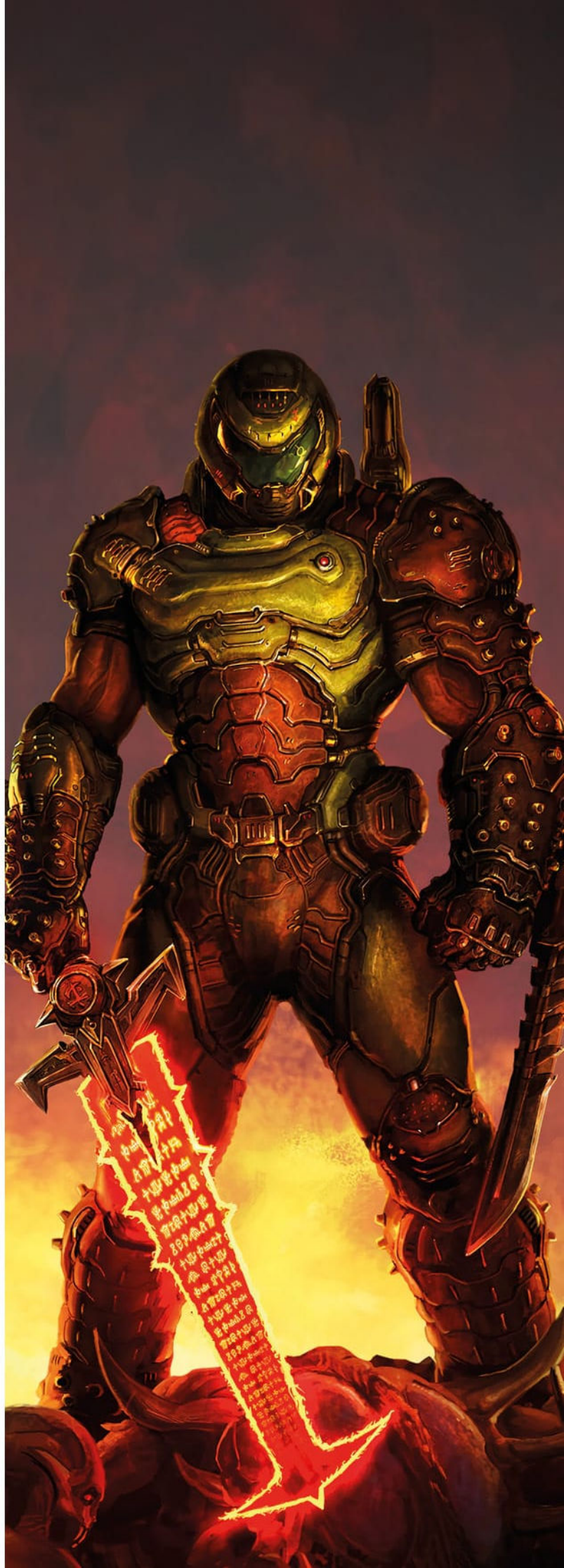
Titolo	Anno	Pubblicato su
Doom	1993	3DO, Acorn Archimedes, Atari Jaguar, Game Boy Advance, iOS, Mac OS, Microsoft Windows, MS-DOS, NEC PC-9801, Sega Mega Drive 32X, Sega Saturn, PlayStation, SNES, Tapwave Zodiac, Playstation 4
The Ultimate Doom	1995	Microsoft Windows, DOS, Xbox 360, MS-DOS, Classic Mac
Doom II: Hell on Earth	1994	MS-DOS, Microsoft Windows 95, Mac OS, NEC PC-9801, Game Boy Advance, Tapwave Zodiac
Master Levels for Doom II	1995	Microsoft Windows, Linux
Final Doom	1996	MS-DOS, Microsoft Windows, Mac OS, PlayStation
Doom 64	1997	Nintendo 64
Doom 64	2020	Microsoft Windows, Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch[5]
Doom 3	2004	Microsoft Windows, Linux, Xbox, Mac OS, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch
Doom 3: Resurrection of Evil	2005	Microsoft Windows, Linux, Xbox, Mac OS
Doom 3 BFG Edition	2012	Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360, Nvidia Shield, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch
Doom 3: VR Edition	2021	PlayStation VR
Doom	2016	Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch
Doom VFR	2017	Microsoft Windows, PlayStation VR
Doom Eternal	2020	Microsoft Windows, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series, Nintendo Switch, Google Stadia
The Ancient Gods: Parte Uno		
The Ancient Gods: Parte Due	2021	
Doom: The Dark Ages	2025	Microsoft Windows, PlayStation 5, Xbox Series

D'altronde fu lo stesso John Romero a dire che "La trama in un videogioco è come la trama in un porno, ti aspetti che ci sia ma non è così importante"

Perle di saggezza d'altri tempi se pensiamo a quanto ad oggi la trama ricopra un ruolo di prim'ordine nei videogiochi singleplayer, tra cui è impossibile non citare proprio l'ultima trilogia di Doom, che ha avuto un'evoluzione enorme a livello di trama rispetto alle radici della saga.
Ciononostante Doom è storia, la primissima versione beta del primo gioco fu distribuita in versione shareware tramite i server dell'Università del Wisconsin il 10 dicembre 1993, mandandoli in crash in pochi minuti per i troppi download, per poi distribuirlo in maniera ufficiale in una moltitudine di versioni, rilasciate su ogni tipo di piattaforma esistente al tempo e che sarebbe uscita poi, rendendo di fatto impossibile stimarne le vendite totali per via del suo rilascio frammentato, ma diventando di fatto un pilastro della cultura pop, consacrando di fatto il suo successo mondiale.
Negli anni il brand Doom portò a oltre 100 milioni di dollari incassati con il solo Doom 2, al leggendario Doom 3 che nel 2005 tentò il reboot della saga proponendoci un FPS totale, da tanti sottovalutato, fino ad arrivare alla trilogia moderna iniziata nel 2016 con il quarto capitolo ufficiale chiamato semplicemente Doom, continuata con quel capolavoro di Doom Eternal e che vedrà la sua conclusione con il prequel che ci apprestiamo a giocare prossimamente, Doom: The Dark Ages.

La moderna serie di Doom è semplicemente perfetta, un FPS frenetico, con un'integrazione della trama intelligente che rende onore ai dettami di John Romero non essendo una componente centrale all'opera bensì un gradito contorno, che lascia spazio al divertimento puro, all'affinare le capacità ludiche del giocatore con l'unico obiettivo di divertire.

Doom Eternal fa tutto meglio, riprende tutti gli elementi del Doom moderno e li migliora ulteriormente, rendendolo di fatto un capolavoro imperdibile, un gioco che ha lasciato un'impronta indelebile nel videogioco moderno.
Tante sono le attese e forse anche le pretese su Doom: The Dark Ages da cui ci si aspetta ancora una volta un capolavoro e che dalle premesse sembra esserlo in tutto e per tutto, a partire dalla sua ambientazione dark fantasy dallo stampo medievale.
Sappiamo che spesso le premesse lasciano spazio ad un hype esagerato, che possono nuocere al prodotto e creare troppe aspettative ma diciamoci la verità, sappiamo tutti che Doom: The Dark Ages sarà un capolavoro.
Non ci resta che attendere il 15 maggio per scoprire quanto, questo ultimo sforzo di id Software sposterà ancora più in alto l'asticella.



Disney

LORCANA

TRADING CARD GAME

L'ISOLA DI ARCHAZIA

Benvenuti sull'Isola di Archazia, dove abbondano gli animali domestici!
Al di là del cast di teneri animaletti, si nasconde un antico segreto che aspetta solo di essere scoperto...

Disponibile ora

© Disney
Operato da Ravensburger, un licenziatario ufficiale di Disney.

Ravensburger

Moto
PRENOT
E RICEVI* L'ESCLU
DISPONIBILE D
3
www.pegi.info
XBOX SERIES X|S
XBOX ONE
PS5 | PS4
MotoGP™25 ® 2025 Milestone S.r.l. Published by Milestone S.r.l. Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. Copyright ®
PS5 logo" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.". Nintendo Switch is a trademark
must be 13 years of age or older. By using the Online Service, the user confirms that he/she is 13 or older. In order to access on

GP 25
TA ORA
USIVA BORRACCIA
MotoGP 25
THE HEART OF RACING
DAL 30 APRILE
NINTENDO SWITCH
motogpvideogame.com | #motogpvideogame
MILESTONE
2025 Dorna Sports S.L. © 2025 Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation Family Mark", "PlayStation", "PS4 logo" and
of Nintendo. All other trademarks are properties of their respective owners. To use the Online Service, where it exists, the user
line functions of the videogame, the platform account must belong to a person aged 13 or over. *Fino ad esaurimento scorte.

UNA PASSIONE DA CHEF

Fu il Demogorgone di "Stranger Things" a far scattare la scintilla per Matteo

Dicci qualcosa di te, nome, età, provenienza...
Ciao a tutti mi chiamo Matteo ho 43 anni e sono romagnolo

Che lavoro fai per vivere? Anzi per acquistare pop...
A 16 anni, andando ancora a scuola, ho iniziato a lavorare in cucina, e dopo aver affrontato un lungo periodo di gavetta, adesso posso dire che faccio il cuoco per davvero.

Innanzitutto com'è nata la passione per i funko pop?
La passione è nata un po' per gioco, senza dargli troppo peso.

Da quanto tempo collezioni e quale è stato il tuo primo pop acquistato?
Correva l'anno 2017 e il primo che presi, mi ricordo ancora, fu il Demogorgone di "Stranger Things", troppo bello per non averlo.

Collezioni solo certe "famiglie" oppure acquisti tutto quello che ti piace?
Non colleziono a set, quindi a "famiglia" bensì acquisto quello che più mi piace, diciamo che vado a sentimento.

Sai dirci quanti pop contiene la tua collezione? E quale di questi è quello a cui tieni di più?
Sono arrivato a 231 pop ma non ho nessuna intenzione di fermarmi proprio ora.
Nella collezione quello a cui tengo di più é sicuramente" IT n° 55" della serie del primo film uscito, forse perché lo guardai quando ero piccolo e tra bellezza e terrore andavo avanti all'infinito.

Invece quale è il più raro e costoso che possiedi? Lo venderesti mai per un'offerta irrinunciabile?
Nel continuare la collezione presi pop anche più costosi e rari sia per grandezza che per bollini.
Credo che tra i più costosi ci sia "Kaido Dragon Form n°1623", ricordo di averlo pagato parecchio.
Se mi chiedessero di venderlo credo proprio che non lo farei...é davvero maestoso e al fianco degli altri personaggi sembra ancora più grande.

Funko

POP!

ONE PIECE

COMING SOON

Funko

POP!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID Δ

SNAKE EATER

COMING SOON

raccontaci anche tu della tua collezione, dei tuoi desideri e delle tue passioni! mandaci le tue foto scrivici sul sito ongame-network.it oppure sui social

C'è un pop che hai cercato per tantissimo tempo prima di trovarlo? E invece quale ancora stai cercando?
Non ho mai puntato un personaggio prima di vederlo dal vivo con i miei occhi, mi deve piacere in quel momento e lo compro, però se un giorno trovassi Luffy sulla sua Going Merry lo acquisterei all'istante.

Un pop che non esiste ma vorresti fosse prodotto?
Mi piacerebbe fossero prodotti dei nuovi pop dei Griffin, purtroppo quelli usciti sono molto datati e difficili da reperire. Inoltre il cartone animato conta molti personaggi iconici che darebbero vita a dei Funko pop fantastici.

Hai qualcosa da rimproverare a Funko?
Non a Funko, bensì al settore dei trasporti, in quanto a volte i prodotti arrivano danneggiati dai rivenditori a causa delle problematiche con i corrieri.
Per noi collezionisti è un vero dramma.

E infine, collezioni anche altro oltre i pop?
Insieme ai Pop, pensate un po', colleziono Lego e anche quelli senza freni perché con tanta fantasia crei davvero tutto quello che vuoi.
Chissà magari un giorno Pop e Lego faranno insieme qualcosa e se succederà so già che impazzirò.
Credetemi questi articoli da collezione, fanno bene al cuore!

Ringraziamo Matteo per il tempo che ci ha dedicato (e per i consigli per il cuore) e arrivederci alla prossima collezione.

BEST SELLERS

i più venduti del mese

TOP 10

1°
Racing: McLaren 11 Ayrton Senna

2°
Dragon Ball Super - 1256 SSGSS Goku

3°
Anime Covers One Piece 1777 Nami

4°
One Piece 1621 Luffy Gear Five Laughing

5°
One Piece 1607 Luffy Gear Five

6°
Dragon Ball Super: Broly - Super Sayan Broly 1865

7°
Pokemon 1030 Gengar

8°
Bitty POP: Mistery Disney Princess

9°
Bitty Bots: Marvel- Hulkbuster

10°
Dragon Ball Super: Broly 1863 Gogeta

a cura di Valerio Turrini

AGIRE NELL'OMBRA O COMBATTERE SENZA TREGUA? L'ULTIMO CAPITOLO METTE D'ACCO

La difficoltà di proporre un nuovo Assassin's Creed è sempre quella di dover mettere d'acc

nettamente tra chi vorrebbe un ritorno al passato per la serie e chi invece ha gradito e appr

Dopo un Valhalla che non ha conquistato il cuore dei fan nonostante l'ottimo lavoro di Ubisoft Montreal, la palla passa a Ubisoft Quebec già forti del successo di Assassin's Creed: Odyssey e del bellissimo Immortal Fenyx Rising, che ci porteranno nel tanto atteso e richiesto Giappone feudale, in quello che sulla carta potrebbe essere il capitolo più completo e "nel mezzo" della saga. Assassin's Creed Shadows tenta la via dell'unione tra i due stili della saga, proponendosi come il giusto punto di incontro tra i due filone di gameplay visti finora, continuando il lavoro di Valhalla e di Mirage nel cercare di tornare un po' al passato portandosi dietro tanti elementi del filone più recente, provando nel compito impossibile di accontentare tutti.

In Assassin's Creed Shadows seguiremo la storia di Yasuke e Fujibayashi Naoe, i due protagonisti di questo nuovo capitolo che ci porteranno alla scoperta del Giappone feudale dell'era Sengoku.

Durante questo periodo travagliato ricco di conflitti interni, Yasuke approda in Giappone come guardia del corpo del gesuita Alessandro Valignano e cattura l'attenzione dell'imperatore Oda Nobunaga che lo prese con sé e lo elevò al rango di samurai.
Il samurai africano è il nostro tank, una bestia di un metro e novanta dotata di incredibile forza e precisione nei suoi attacchi, capace di combattere con svariate tipologie di armi medie e grandi, dalla katana ai bastoni da guerra, e di far valere la sua stazza per abbattere porte e resistere ai colpi di svariati nemici.
Di contro, le abilità stealth e di movimento non sono il suo forte, in linea con la sua stazza e le sue armature da samurai tutt'altro che modeste.
Al lato opposto del filo che lega i nostri due protagonisti troviamo Fujibayashi Naoe, giovane figlia del protettore della provincia di Iga che la addestra fin da bambina alle arti shinobi e segretamente, alla via degli Assassini.
Le capacità di agire nell'ombra, di muoversi velocemente e di combattere utilizzando la velocità a proprio vantaggio, rendono Naoe un personaggio difficile da padroneggiare ma incredibilmente letale nelle azioni stealth del gioco, quelle che di fatto sentiamo più vicine allo spirito di Assassin's Creed.
Questo dualismo nel gameplay non è un semplice esercizio di stile bensì un esempio di come si possano bilanciare perfettamente due approcci totalmente diversi allo stesso tempo.
Una volta superate le fasi iniziali legate prima al personaggio di Yasuke e poi a quello di Naoe, sarà possibile cambiare liberamente da un personaggio all'altro, scegliendo quale utilizzare per affrontare la nostra prossima missione, che potrebbe essere più adatta ad uno dei due personaggi, ma mai preclusa all'altro.
La libertà di azione in Assassin's Creed Shadows è totale, permettendo al giocatore di affrontare le missioni in maniera non lineare, scegliendone liberamente l'approccio a patto di sfruttare correttamente il personaggio in uso.
Con Naoe sarà fondamentale studiare bene l'ambiente circostante, sfruttare i nascondigli tra l'erba

ORDO TUTTI

ordo due gruppi di appassionati ben distinti, divisi

ezzato la svolta GDR avuta da Origins in poi.

titolo
ASSASSIN'S CREED SHADOWS

day one
20 MARZO

console
PS5 - XBOX

genere
ACTION

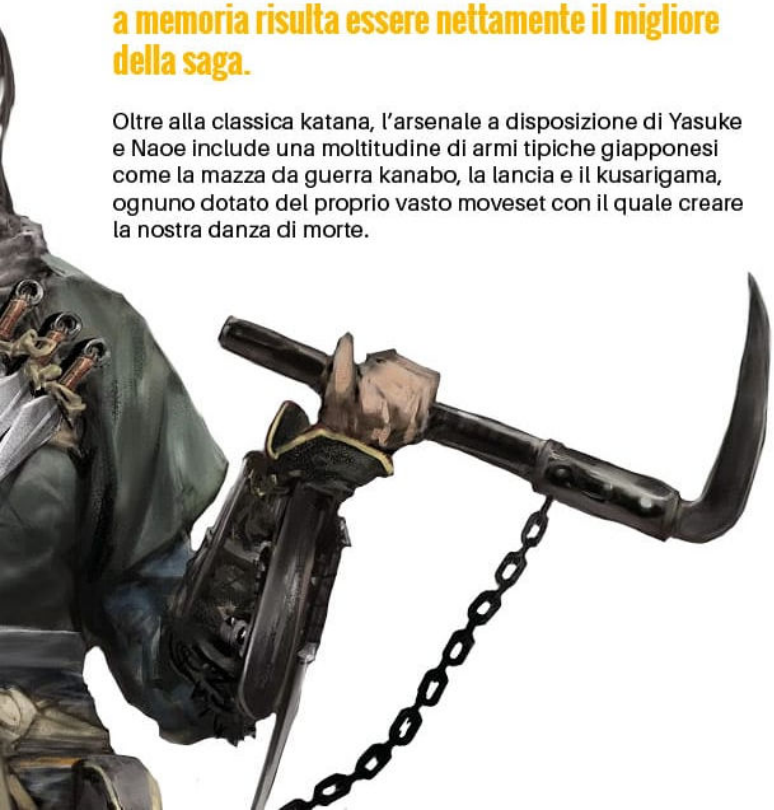
sviluppo
UBISOFT

publisher
UBISOFT

alta per assassinare i nemici e pianificare le nostre incursioni per poi dileguarsi in fretta sfruttando il rampino e le nostre abilità nel parkour.
Al contrario Yasuke ci porterà ad un approccio più diretto, sfondando direttamente la porta principale e attaccando frontalmente i nemici, ma attenzione a non finire in combattimenti troppo grandi anche per lui, perché al contrario di Naoe la sua mobilità è ridotta e il parkour limitato, rendendo la fuga e il nascondersi molto più difficoltosi.

La libertà di gameplay è senza dubbio uno dei punti cardine dell'esperienza di gioco, come lo è anche la libertà data nel combat system, che a memoria risulta essere nettamente il migliore della saga.

Oltre alla classica katana, l'arsenale a disposizione di Yasuke e Naoe include una moltitudine di armi tipiche giapponesi come la mazza da guerra kanabo, la lancia e il kusarigama, ognuno dotato del proprio vasto moveset con il quale creare la nostra danza di morte.



A completare l'offerta troviamo ovviamente le diverse possibilità di assassinio a cui la serie ci ha abituato e la possibilità di utilizzare oggetti lanciabili sia durante i combattimenti che fuori, tra cui troviamo i kunai, gli shuriken e le immancabili bombe fumogene.
Oltre ad un gameplay superbo, Assassin's Creed Shadows ci propone anche un'ambientazione superlativa, con una mappa di gioco che copre le regioni di Kyoto, Osaka, Iga e Kobe e che risulta essere della dimensione giusta, più contenuta rispetto a Valhalla e Odyssey e più simile a quella di Origins, un giusto compromesso per offrire una mappa ricca, variegata e con la giusta quantità di attività secondarie e luoghi da scoprire. Passeggiare nel Giappone di Assassin's Creed Shadows è davvero una gioia, grazie ad una direzione artistica impressionante, che cura l'esperienza visiva del gioco in ogni suo dettaglio, raggiungendo dei picchi di fotorealismo che mai si sono visti nella serie e che raramente vediamo negli open world. La tecnica dietro ad AC Shadows riesce a coniugarsi perfettamente con il gameplay, offrendo diverse possibilità di azione che si legano al rimanere nell'ombra e a sfruttare i suoni di un temporale improvviso per coprire i nostri rumori.
Completano l'offerta un convincente sistema di stagioni che varia il mondo di gioco in maniera dinamica e che interagisce realisticamente con il meteo (la neve si scioglie in tempo reale con il sole per esempio) ed un doppiaggio italiano di grandissimo livello, addirittura con i movimenti delle labbra sincronizzate. Assassin's Creed Shadows è il capitolo più completo, ricco e convincente della saga, il migliore del filone moderno e il più papabile a far breccia nel cuore di tutti gli appassionati di questa leggendaria serie.

ALL AMERICAN XI

Siamo ormai nella fase caldissima della stagione calcistica, nonché di quella videoludica, i verdetti finali si avvicinano e le partite diventano sempre più sentite e "pesanti"

Per allontanarvi dai veleni della competizione ad ogni costo, e dalle solite nicchie che ormai conoscete a menadito, eccovi una squadra in cui schiereremo solamente calciatrici e calciatori che giocano al di là dell'Oceano Atlantico, senza troppe distinzioni tra Nord e Sudamerica. Nel nostro 3-4-3, iper sbilanciato solo sulla carta viste le abilità difensive degli esterni di centrocampo, in porta schieriamo **Roman Bürki**, storico estremo difensore del Borussia Dortmund che dal 2022 difende i pali del St. Louis City, preferito al leggendario **Campos** per via della grande differenza d'altezza.
Nella linea difensiva a tre, ecco spuntare **Martin Caceres**, che oggi gioca in Paraguay per il Libertad ma che risulta ancora competitivo nella sua versione Globetrotters con la maglia dei Los Angeles Galaxy.
Assieme a lui, il pitbull **Gary Medel**, visto in Italia con Inter e Bologna, e la fortissima nazionale verdeoro **Karen Tarciane**, tanto rapida quanto implacabile in marcatura.
La linea mediana è composta da **Fede Redondo**, figlio del celebre Fernando, e da un'altra brasiliana, **Angelina**, una delle carte più complete dell'intero gioco.
Sulle fasce, come preannunciato, ecco due esterni da doppia fase pura: il peruviano **Advincula** e l'argentino **Acuña**, campione del mondo a Qatar 2022.
Al centro del nostro tridente non potevamo che piazzare il matador **Cavani**, che a 38 anni continua a gonfiare le reti in quel di Buenos Aires, come ha sempre fatto in carriera; alla sua destra, non possiamo prescindere da **Leo Messi**, vero e proprio profeta del calcio a Miami, città che sta avendo l'onore di vivere le ultime stille del suo talento.
A compensare la mobilità ridotta di due calciatori non più nel fiore degli anni, ecco la torrenziale **Delphine Cascarino**, già molto amata nella scorsa edizione di FUT, che non mancherà di far impazzire i vostri avversari con le sue accelerazioni.
Con questo 11 atipico ma di sicuro impatto, vi salutiamo e vi diamo appuntamento al prossimo mese; buon divertimento!

rating	89	pac	87	pas	83	def	74
chemistry	28/33	sho	76	dri	85	phy	84

PLAYERS CALENDARIO USCITE

Asterix Maxi Collection

03 PS5 - NSW

10 PS5 - XBOX

10 PS5 - XBOX

10 PS5 - NSW

PLAYERS

16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

17 PS5

18 PS5 - NSW

18 PS5 - PS4 - XBOX - NSW

24 PS5 - PS4 - XBOX

24 PS5 - XBOX

24 PS5 - XBOX

30 PS5 - PS4 - XBOX - NSW

APRILE

45° ANNIVERSARIO PAC MAN

Il controller per Xbox, celebrativo dell'arcinoto brand, si candida già ad essere il più iconico dell'anno

Le opzioni per controller wireless per Xbox di terze parti sotto i 100 euro sono piuttosto limitate. Un marchio che ha le "chiavi del regno" per quanto riguarda Microsoft è PowerA, e ha d poche settimane annunciato una nuova partnership con Bandai Namco per un nuovissimo controller wireless.
Il case del controller è arricchito da un'illustrazione del labirinto iconico di Pac-Man. Sono presenti tutti i dettagli: dal protagonista che consuma pallini ai fantasmi, fino alla caratteristica ciliegia bonus.

Anche la combinazione cromatica scelta risulta convincente, con uno sfondo blu notte interrotto dal ciano degli stick e della croce direzionale.

Sul retro, dove sono posizionati quattro trigger personalizzabili ideali per giochi fps, prevale un giallo acceso che richiama direttamente i colori della mascotte del gioco.
Il controller wireless PAC-MAN Special Edition vanta le stesse caratteristiche del controller Fortnite SE di PowerA, il che significa che sarà wireless tramite un dongle USB a bassa latenza e avrà l'importantissima tecnologia Hall-effect negli stick e nei grilletti.
L'effetto Hall è un notevole miglioramento rispetto all'analogico per mitigare la deriva degli stick e garantire longevità, e tuttavia qualcosa che la Xbox stessa deve ancora adottare nei propri controller.
Aggiungi a questo i blocchi grilletto a 3 vie, che ti permettono di regolare con precisione la distanza di pressione del grilletto per azioni più rapide negli FPS o un'accelerazione più fluida nei titoli di corse.
Ci sono anche quattro pulsanti mappabili e la batteria ricaricabile dovrebbe offrire fino a 30 ore di gioco con una singola carica.

Look straordinario a luci spente

Il controller si illumina al buio dopo essere stato caricato da una fonte luminosa e reagisce quando viene applicata una luce UV, emanando un bagliore fluorescente.

Compatibilità	Xbox Series X|S, Windows 10/11
Connettività	Adattatore USB da 2,4 GHz o cavo USB da 10 piedi
Batteria	1200 mAh, fino a 30 ore
Pulsanti posteriori	4
Rumble motors	2 con grilletti a impulso magnetico per feedback tattile
Sticks e Triggers	Effetto Hall, con blocchi grilletto a 3 vie
Audio	Ingresso auricolare integrato

LA CACCIA È APERTA, MONSTER HUNTER WILDS VI CONQ

Dopo una lunga e spasmodica attesa, siamo finalmente pronti ad aprire l'attesissima stagi

Il nuovo entusiasmante capitolo della leggendaria serie di Capcom evolve ulteriormente la già efficace formula di gioco che negli anni ha conquistato milioni di appassionati in tutto il mondo.

Monster Hunter Wilds ci porterà alla scoperta di un mondo di gioco variegato, che fa della diversità di flora e fauna il suo punto di forza, in quello che rischia di essere il capitolo più ricco della saga.

Come i giocatori storici della saga ben sanno, l'esperienza di gioco in Monster Hunter viene divisa Basso grado e Alto grado e in Monster Hunter Wilds questa divisione è guidata attraverso la storyline principale, che si andrà a completare proprio al termine della fase di Basso grado, che ci porterà ai primi titoli di coda dopo circa 10-12 ore di gioco, alla fine di quello che è a tutti gli effetti un grande tutorial per l'esperienza di gioco completa.
Alla fine di questa prima frazione di gioco saremo perfettamente pronti ad affrontare la sezione di Alto grado, che vedrà l'introduzione di nuovi mostri, un deciso incremento nella difficoltà delle battaglie con mostri più aggressivi, e meno deboli e una storyline che prosegue anche in questa seconda fase del gioco e che quindi non funge da mero legante per le missioni iniziali, ma che ci accompagnerà fino all'endgame.
L'Alto grado e l'endgame in Wilds possiamo considerarli la vera sfida del gioco, visto che dopo il lungo tutorial ci troveremo di fronte alla necessità di sviluppare delle strategie efficaci e ad agire con cognizione di causa visto che andremo ad affrontare mostri sempre più impegnativi, che non perdoneranno la nostra inesperienza e mancanza di equipaggiamento.
A differenza della prima parte del gioco, inizieremo ad avere la necessità di fare un po' di sano grinding, visto che alcune missioni avranno una richiesta di livello giocatore minimo e rispetto alle cacce di Basso grado, i potenziamenti di armi e armature saranno sempre più importanti e necessari.

I materiali rari inoltre sono legati ad una nuova funzione di gameplay, una novità che aggiunge profondità ai combattimenti senza andare ad appesantirli ulteriormente dal punto di vista tecnico.

Stiamo parlando della meccanica delle ferite, che andrà ad evidenziare dei punti deboli nella nostra preda da prendere di mira per massimizzare i danni inflitti, che ci permetteranno di raccogliere dei materiali specifici che non ci verranno dati in altro modo.
Per colpire queste ferite utilizzeremo la nuova focus mode, che ci permetterà di indirizzare i colpi in maniera precisa e che, nel caso degli attacchi ai punti debo-

UISTA!

one di caccia

titolo	MONSTER HUNTER WILDS
day one	28 FEBBRAIO
console	PS5 - XBOX
genere	RPG
sviluppo	CAPCOM
publisher	CAPCOM

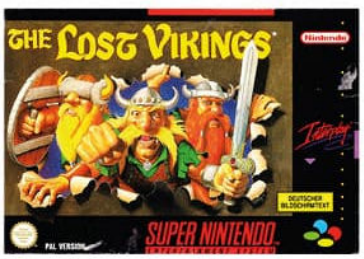
li, permette di scatenare una devastante combo semplicemente premendo due tasti, una sorta di mossa speciale.
Si sentono già le critiche dei cacciatori professionisti, che sono abituati a concatenare in maniera scientifica le varie combo e animazioni di ogni moveset, ma non preoccupatevi, arrivare ad aprire le ferite ed utilizzare questi devastanti attacchi richiede comunque la solita grande maestria, con una curva di apprendimento che in effetti è molto più semplice rispetto al passato, ma comunque impegnativa.
Le tanti armi a nostra disposizione e le combinazioni dei vari moveset richiedono parecchie ore di gioco per essere padroneggiate al meglio e come di consueto, Monster Hunter Wilds presenta diversi livelli di maestria nel proprio sistema di combattimento, che andremo ad affinare nelle tante ore che il gioco ha da offrire.
Iniziare a concatenare le prime combo, ad utilizzare in maniera efficace la schivata e per alcune armi la parata, fino ai contrattacchi e alle scorciatoie per passare velocemente da un'animazione all'altra, imparare a combattere in Monster Hunter Wilds è un processo lungo che vi porterà tantissima soddisfazione una volta portato a termine e che vi farà godere ogni caccia al massimo.
La profondità dei sistema di combattimento va di pari passo con l'enorme offerta di creature da cacciare in quella che è la biodiversità più vasta nella serie, con una quantità di mostri e varianti di ciascuno impressionante, che come di consueto andrà ad ampliarsi ulteriormente grazie agli eventi post lancio e ai futuri DLC che Capcom ha già annunciato.
Le creature inoltre sono dotate di una IA evoluta risultando particolarmente intelligenti ed impegnative per i più sprovveduti.
Tralasciando il moveset che è originale per ogni mostro, potremmo trovarci di fronte a branchi di mostri, con la necessità di dividerli per poter cacciare la nostra preda in maniera efficace, ma anche a dover combattere in un ambiente a noi ostile come il deserto, dove i nostri movimenti saranno rallentati dalle sabbie alte. Alla stessa maniere avremo diverse possibilità di sfruttare l'ambiente circostante a nostro vantaggio, con rocce da far cadere sui nemici o trappole ambientali per rallentarli, accecarli o addirittura bloccarli a terra per un periodo di tempo, dandoci la possibilità di scatenare le nostre migliori combo.
Monster Hunter Wilds ricordiamo che include anche una vasta modalità multiplayer, che ci permetterà di affrontare le nostre cacce in compagnia di altri 3 cacciatori online oppure controllati dalla IA, che risultano essere una valida alternativa al matchmaking, essendo dotati di grandi abilità anche se spesso, vanno a semplificare un po' troppo l'azione.

In conclusione Monster Hunter Wilds è una base di partenza più che valida, una vera e propria piattaforma che verrà ampliata nel tempo da Capcom e che come per i suoi predecessori, ha la capacità di rapirvi e tenervi incollati allo schermo per centinaia di ore a venire, diventando in poco tempo il vostro Monster Hunter preferito.

TRE VICHINGHI, UN ALIENO E TANTI ENIGMI!

anno **1993**

titolo
THE LOST VIKINGS
console
SNES
genere
PLATFORM / PUZZLE
sviluppo
SILICON & SYNAPSE
publisher
INTERPLAY PRODUCTIONS



Negli anni '90 non era facile emergere con idee nuove, specialmente quando il panorama videoludico era affollato da giochi d'azione e piattaforme che sgomitavano per conquistare il cuore dei giocatori.
Proprio in questo scenario, una software house allora poco nota chiamata Silicon & Synapse (sì, quelli che in futuro diventeranno la leggendaria Blizzard Entertainment) tirò fuori dal cilindro un gioco che, ancora oggi, è un esempio brillante di creatività, divertimento e ingegno puro: The Lost Vikings.

Il titolo, uscito nel 1993 su Super Nintendo, è stato un piccolo fulmine a ciel sereno nel panorama gaming dell'epoca. La sua formula è apparentemente semplice: tre vichinghi vengono rapiti da un alieno megalomane chiamato Tomator, e devono collaborare per superare livelli disseminati di enigmi, trappole e nemici stravaganti, per ritrovare la strada di casa. Un concept che sulla carta potrebbe sembrare banale, ma che in realtà nascondeva un gameplay geniale e dannatamente coinvolgente.
I nostri tre improbabili eroi sono Erik, Baleog e Olaf, ciascuno dotato di abilità uniche e ben caratterizzate: Erik è il più agile, può correre velocemente e saltare come un atleta olimpico; Baleog è il guerriero duro e puro, con la spada in una mano e un arco nell'altra, perfetto per affrontare i nemici che sbucano dai corridoi alieni; Olaf, invece, è dotato di uno scudo apparentemente indistruttibile che può usare sia per parare attacchi sia per planare dolcemente dopo un salto.
Il cuore pulsante di The Lost Vikings è la collaborazione: ogni livello è progettato in modo tale che sia indispensabile far lavorare in sinergia i tre protagonisti. Dimenticatevi di affrontare tutto con un solo personaggio: qui dovrete continuamente passare da un vichingo all'altro, sfruttando le loro capacità per superare barriere, eliminare nemici o risolvere enigmi ambientali sempre più complessi.
Vi assicuro che, soprattutto nei livelli

avanzati, questa continua cooperazione diventa una danza strategica dove ogni errore può essere fatale.
Personalmente, ricordo ancora l'ansia palpabile durante i livelli finali, dove anche il più piccolo errore significava ricominciare tutto da capo.
Graficamente, The Lost Vikings sfoggiava uno stile cartoon piacevolmente colorato e dettagliato. Il design dei personaggi era assolutamente azzeccato: non solo Erik, Baleog e Olaf erano facilmente distinguibili e simpatici, ma ogni nemico e scenario aveva personalità da vendere.
Che fossero dinosauri preistorici o robot futuristici, il team di Silicon & Synapse aveva riversato nella grafica una cura meticolosa, facendo sembrare ogni livello un piccolo episodio animato.
Anche il sonoro merita una nota speciale: brani energici e ritmati accompagnano ogni stage, cambiando stile a seconda dell'epoca storica visitata dai vichinghi. E che dire degli effetti sonori? Ricordo ancora con piacere i mugugni e le battute sarcastiche dei protagonisti, un elemento che rendeva tutto ancora più divertente e immersivo.
Una curiosità che molti ignorano è che The Lost Vikings rappresentò per Blizzard uno dei primi successi commerciali significativi, un trampolino di lancio che consentì loro di sperimentare e affinare quelle capacità creative che sarebbero poi esplose in capolavori come Warcraft e Diablo.
Inoltre, il titolo fu portato su diverse piattaforme (tra cui Mega Drive e Amiga), ciascuna con piccole variazioni estetiche e sonore, rendendo ogni versione leggermente unica. Un'altra chicca divertente: in alcuni livelli nascosti erano presenti riferimenti espliciti ad altri giochi e personaggi dell'epoca, un marchio di fabbrica che Blizzard avrebbe poi mantenuto in tutti i suoi successivi titoli.
Ad esempio, qualcuno ricorda il livello bonus dedicato a Rock N' Roll Racing? In conclusione, The Lost Vikings è un piccolo gioiello videoludico che non solo ha retto benissimo al passare del tempo, ma che ancora oggi risulta fresco e godibilissimo.
La combinazione di puzzle intelligenti, personaggi carismatici, gameplay vario e umorismo sottile lo rende una perla assoluta del retrogaming. Se amate i giochi in cui bisogna usare la testa oltre che i riflessi, date fiducia a questi tre simpatici vichinghi!

MAGIC THE GATHERING AMA I SUOI DRAGHI!!

Il ritorno di Tarkir è una vera tempesta di draghi

Magic The Gathering ama i suoi Draghi! Sono personaggi importanti nella tradizione, protagonisti di carte dal design sontuoso e li ritroviamo nelle sotterranee alle prese con gli altri personaggi di MTG.
E oggi, con la nuova importante release il nostro tcg preferito non solo vi riporta nel familiare regno di Tarkir, ma riporta proprio alle origini, dove bisogna fare MOLTA attenzione ai suoi amati draghi.

Tarkir Dracotempesta segna la conclusione dell'ultima storyline di MTG, iniziata nel 2014 con Khans of Tarkir.

Lo scenario che incontriamo è quello del devastante caos conseguente ad una serie di ribellioni contro i 5 Dragon Lords che governavano Tarkir, creando con esso una nuova generazione di selvaggi e pericolosi draghi.
Dracotempesta vedrà i planeswalkers Espeth e Narset uniti in un indagine sulla minaccia dei nuovi draghi apparsi nelle ultime espansioni - battagliando con Sarkhan che cerca di solidificare il controllo dei draghi su Tarkir e i piani oltre.
I Draghi sono quindi l'elemento portante di Dragonstorm, non solo sul piano narrative, ma anche nella struttura delle carte del set.
Oltre alle legioni di carte/dragoni, le creature sono presenti sulle variant cards, a partire dalle speciali cornici draconiche.

Dragonstorm introduce due nuove Meccaniche di gioco.

La prima, "Behold" aggiunge un nuovo elemento di linguaggio meccanico nell'evolutivo vocabolario di Magic.
"Volevamo da tempo migliorare il linguaggio delle carte, renderlo più intellegibile", racconta Adam Prosak, senior game designer del team Magic, durante la conferenza stampa della presentazione di Tarkir. " Intendiamo la meccanica Behold come ad 'punta ad un drago' oppure 'vi raccomandiamo di mettere un sacco di draghi nel vostro deck."
La seconda meccanica introdotta nel set, Omen, aiuterà invece i giocatori a diminuire l'impatto della rinuncia a molte preziose, creando un deck tematico, Omen appunto.
Sempre Prosak ci spiega, "Omen ti permette di mettere un sacco di draghi nel tuo deck senza impattare il gameplay pur avendo tante preziose grandi creature nel mazzo. Sarà un abilità su certe carte drago che le renderanno utili per pescare altre carte per poi essere salvate nel deck per un nuovo utilizzo una volta riempito le risorse mana.
Sono, fondamentalmente, due-carte-in-una e se hai la ventura di pescare un altro drago, a quel punto avrai un Enorme Drago."

Ma Dragonstorm non é solo draghi. E' un set del mondo Tarkir, e quindi ritroviamo l'importante elemento dei principali clan introdotti in Khans of Tarkir.

Secondo Athena Froehlich, product designer di Dragonstorm, "quando siamo ritornati a Tarkir volevamo essere certi di includere tutto quello che un giocatore si aspettava e amato dalla prime serie. E quindi dentro il set troverete il meglio dei due mondi, Clan e Draghi.
I cinque clan di Tarkir—Abzan, Mardu, Jeskai, Sultai, and Temur—sono tutti di ritorno ed ognuno avrà come alleato uno spirito drag oche li connette a tutte le ribellioni contro i Dragon Lords.
Ci saranno anche nuovi personaggi che riflettono la crescita che ogni clan ha sviluppato dall'ultima volta che abbiamo frequantato Tarkir, con Meccaniche uniche che definisce il loro archetipo nel set..
Abzan introduce "Endures," che ha il potere di dare alle creature dei power bonus oppure dei nuovi spirit tokens. Jeskai introduce "Flurry, "Mardu avrà "Mobilize," , Sultai aggiunge "Renew," e infine Temur presenta "Harmonize", ognuno di questi con abilità speciali.

Ed ora quello che tutti aspettano: LE CARTE!!

Eccezionale nei Tribal Dragon per giocare draghi gratuitamente

Ristampa eccezionale, la base gli Elf Tribal

Incredibile drago che genera un nuovo archetipo Storm Dragon, eccezionale

Ottimo removal per gli archetipi Mardu

Da giocare assolutamente negli archetipi Dragon per avere vantaggi

Motore di mana eccezionale per gli archetipi Dragon

Eccezionale per attaccare negli Aggro Mardu

Tarkir: La Dracotempesta vede il trionfante ritorno dei cinque clan di questo piano.

Stavolta, incroceranno le lame e scaglieranno incantesimi al tuo tavolo di Commander con cinque mazzi Commander pronti all'uso! Ogni mazzo è tematizzato su uno dei cinque clan e presenta nuove carte di Magic e iconiche ristampe. Se sei un complottista Temur o un seguace Sultai, questi sono i mazzi Commander per te.

Ogni mazzo Commander di Tarkir: La Dracotempesta contiene:
1 mazzo Commander da 100 carte pronto all'uso con:
1 comandante protagonista foil con illustrazione senza bordo
1 comandante a tema foil con illustrazione senza bordo
10 pedine bifronte
1 Collector Booster Sample Pack
1 portamazzo

La carta più potente dell'espansione, devastante perché potenzia gli archetipi Eldrazi e Tron.
Sarà a rischio ban? Stiamo a vedere, in ogni caso va assolutamente giocata!

Anafenza, Progenie Inflessibile:
leggendaria molto utile in Standard per potenziare il White Weenie;
Elspeth, Sterminatempesta:
interessante planeswalker per potenziare e creare un esercito di padine;
Sorridere alla Morte:
buon reanimator per lo Standard, torna utile nei White Weenie e nei Soul Sister;
Fronte Unito:
una versione alternativa e più lenta di Compagnia a Raccolta, verrà molto giocata in più formati;
Voce della Vittoria:
utile negli Hatebears per bloccare le magie avversarie e generare pedine
Taigam, Mastro Opportunista:
interessante per giocare più magie negli Izzet;
Storie delle Notti d'Inverno:
buon peschino negli Aggro;
La Cerimonia Sibsig:
interessante nei Midrange-Control per generare pedine e combo;
Sidisi, Regina della Palude:
buon reanimator per lo Standard;
Nibbio Infernale Magmatico:
ottimo drago spacca-terre, tornerà molto utile contro Tron e multicolore;
Sarkhan, Dominatore di Draghi:
molto utile per sostenere gli archetipi Tribal Dragon;
Reggente della Florifronda:
buon ramp per il Commander e il prossimo Standard;
Surrak, Cacciatore Elusivo:
ottima per generare vantaggi negli Stompy;
Il "Ciclo degli Assedi":
incantesimi a scelta che generano vantaggi di sorta;
Il "Ciclo dei Draghi Leggendari":
ottimi draghi mitici con abilità e colori del loro clan;
Kotis, il Custode delle Zanne:
verrà molto giocato in Brawl per giocare carte gratuite;
Narset, Maestra della Via Jeskai:
troverà spazio nei Jeskai di Standard e Brawl per pescare carte;
Il "Ciclo delle Terre di Confine":
ottime Tap Land con effetti aggiuntivi, tornano utili in più formati;

IL WRESTLING COME NON L'AVETE M

TRA SPETTACOLO PURO E TENTAZIO

Dopo una lunga attesa, WWE 2K25 sale sul ring con l'ambizione di diventare il titolo di rifer

WWE 2k25 riesce benissimo nell'intento di diventare un riferimento soprattutto quando si parla del gameplay vero e proprio.
Il motore di gioco è stato ulteriormente affinato rispetto al passato, riportando in scena il tanto amato chain wrestling, le mosse caratteristiche dei lottatori che sembrano incredibilmente realistiche, e un ritmo degli incontri che riesce a tenere alta l'adrenalina dal primo all'ultimo minuto.
Le animazioni sono impressionanti: i wrestler si muovono e combattono come le loro controparti reali, e il ritorno degli incontri intergender e dei match speciali con interferenze multiple aggiunge quel caos che rende ogni incontro incerto fino all'ultimo istante.
La modalità Showcase è forse la migliore mai vista nella serie. Incentrata interamente sulla leggendaria dinastia della Bloodline (le famiglie Anoa'i, Maivia e Fatu), offre un mix eccellente tra match storici e incontri del tutto inediti, arricchendo l'esperienza con sequenze video presentate magistralmente da Paul Heyman, capaci di coinvolgere anche i fan più esigenti.
Anche la modalità MyRise torna in grande spolvero, consentendo di far emergere personaggi minori o poco noti, regalando nuove possibilità narrative ai giocatori.
GM Mode si è espansa, permettendo ancora più controllo sulla gestione degli eventi, e Universe Mode resta sempre gradita, sebbene non abbia beneficiato delle stesse attenzioni riservate alle modalità più lucrative per lo sviluppatore.

La particolarità di WWE 2K25 sta nella presenza tentatrice delle modalità pensate per monetizzare, che rischiano quasi di oscurare la gran qualità del gameplay.

The Island e MyFaction puntano apertamente sulle microtransazioni per personalizzare il proprio wrestler o per ottenere carte speciali.
La modalità The Island, grande novità di quest'anno, è infatti strutturata come un'esperienza online open-world, in cui il giocatore crea e potenzia il proprio wrestler partecipando a incontri sia contro l'intelligenza artificiale che contro altri utenti.
Sebbene questa idea sembri inizialmente intrigante, il cuore della modalità emerge rapidamente come una gigantesca trappola economica. I negozi tematici, dedicati sia alle superstar WWE che a brand famosi come Nike e Jordan, vendono oggetti cosmetici a prezzi elevatissimi, spingendo inevitabilmente verso l'acquisto diretto di valuta virtuale (VC) con denaro reale.
È difficile non restare amareggiati sapendo che elementi una volta disponibili gratuitamente attraverso il semplice gioco ora richiedano esborsi non indifferenti.
MyFaction, dal canto suo, replica la formula delle modalità "Ultimate Team", incoraggiando la formazione di una squadra di wrestler ottenibile tramite carte acquistabili o guadagnabili (con lunghi e ripetitivi grind).
La modalità è giocabile e presenta alcune idee interessanti come le carte "Persona", che permettono di accedere a versioni particolari dei wrestler (come il CM Punk del 2010 o il Rob Van Dam del 1997), ma anche qui la tentazione di spendere denaro reale per velocizzare la progressione diventa eccessiva. Tecnicamente parlando, WWE 2K25 raggiunge nuovi standard qualitativi.

Il roster è vastissimo e aggiornato, e sebbene manchino ancora alcuni nomi come Motor City Machine Guns e Penta (annunciati comunque come DLC), la scelta di personaggi è davvero impressionante.

Ottima anche l'implementazione della nuova classe Giant, che rende lottatori imponenti come Omos davvero unici da utilizzare.
Inoltre, l'introduzione delle nuove arene Netflix per Raw e Smackdown aggiunge freschezza e un tocco moderno che molti apprezzeranno. Piccole innovazioni,

MAI VISTO,

ONI PAY-TO-WIN

imento per gli appassionati del wrestling virtuale.

come la possibilità di cambiare angolazione della telecamera durante le entrate dei wrestler, aumentano ulteriormente l'immersione nel gioco, offrendo al giocatore la sensazione di dirigere realmente lo show.
Tuttavia, la presenza invadente delle microtransazioni resta una macchia difficile da ignorare.
La sensazione generale è quella di un titolo quasi perfetto, rovinato però da scelte di design mirate esclusivamente alla monetizzazione estrema.
È un vero peccato, perché la qualità complessiva dell'esperienza ludica offerta da WWE 2K25 sarebbe di altissimo livello, se non venisse costantemente minata da un sistema economico eccessivamente invasivo.
In conclusione, WWE 2K25 è uno dei migliori capitoli della serie dal punto di vista strettamente ludico, con innovazioni eccellenti che porteranno sicuramente i fan a passare ore davanti allo schermo. Purtroppo, le modalità incentrate sulle microtransazioni rischiano di compromettere il giudizio finale, rendendo l'esperienza agrodolce per chi cerca un divertimento genuino senza dover aprire continuamente il portafogli.
Se amate il wrestling e riuscite a ignorare le tentazioni pay-to-win, troverete in WWE 2K25 un titolo eccezionale; se invece non volete cadere nella trappola delle spese extra, potrebbe essere difficile godersi a pieno ciò che di ottimo il gioco ha da offrire.

titolo
WWE 2K25

day one
14 MARZO

console
PS5 - XBOX

genere
PICCHIADURO

sviluppo
VISUAL CONCEPTS

publisher
2K GAMES

GOOGLE PIXEL 9A: AI E I CANONICI

Completa la gamma Pixel 9, condivide solo una parte delle caratteristiche con i fratelli mag

Il Pixel 9a presenta un design rivisitato caratterizzato da un profilo piatto, bordi arrotondati e un'estetica minimalista. La costruzione del dispositivo pone una forte enfasi sulla resistenza, come dimostra la certificazione IP68 contro polvere e acqua. Il modello è disponibile in quattro varianti cromatiche: Rosa Peonia, Viola Ametista, Nero Ossidiana e Grigio Creta. Per la prima volta nella serie A, Google ha puntato a una maggiore robustezza, rendendo il Pixel 9a il dispositivo più resistente della gamma.
Google offre sette anni di aggiornamenti per il Pixel 9a, inclusi aggiornamenti di sicurezza, nuove funzionalità e i cosiddetti "Pixel Drops". Il dispositivo è dotato di rilevamento degli incidenti, funzione Blocco per furto e una VPN gratuita fornita da Google. Inoltre, la funzione Trova il mio dispositivo consente di condividere la posizione in tempo reale con familiari o amici, aumentando così la sicurezza dell'utente.

Caratteristiche tecniche

Google Pixel 9a è uno smartphone Android di fascia media lanciato a marzo 2025.
A disposizione troviamo un Actua display pOLED 20:9 da 6,3 pollici con risoluzione Full-HD+ e refresh rate fino a 120 Hz. Il SoC scelto dal produttore è il Google Tensor G4, al cui fianco trovano spazio il chip di sicurezza Titan M2, 8 GB di RAM e 128 o 256 GB di memoria interna. Il comparto fotografico offre in tutto tre sensori, capeggiati da una doppia fotocamera posteriore con sensore principale Quad PD Dual Pixel da 48 MP.
A livello di connettività sono disponibili 5G, Wi-Fi 6E, Bluetooth 5.3, GPS, NFC e porta USB Type-C. La batteria è da 5100 mAh e supporta la ricarica cablata da 23 W e la ricarica wireless.

Design

Lo smartphone presenta un nuovo design senza camera bar, con un profilo piatto, elegante e bordi arrotondati.
È il più resistente della gamma Pixel A, grazie alla certificazione IP68 contro acqua e polvere e al display Actua antigraffio.
Costruito in alluminio riciclato, vetro e plastica, ha un modulo fotografico ispirato alle gocce d'acqua: leggermente bombato e quasi a filo con la scocca.
Frontalmente abbiamo uno schermo con bordi arrotondati e cornici contenute ma non troppo "estreme"; l'obiettivo fotografico è stato integrato nello schermo attraverso un foro (centrato).
Sul retro niente camera bar, ma una fotocamera a filo integrata attraverso un modulo a forma di pillola, affiancato dal flash LED.

Software e funzioni

Lo smartphone viene proposto sul mercato con Android 15, ossia la più recente versione a disposizione al momento del lancio.
È arrivato infatti troppo presto per disporre di Android 16. In ogni caso Google promette i "soliti" 7 anni di aggiornamenti del sistema operativo, tra versioni del robottino, patch di sicurezza e Pixel Drop: dovrebbe dunque arrivare almeno fino ad Android 22.
Dato che dispone del SoC Tensor G4 visto sui fratelli maggiori, lo smartphone integra tante funzionalità di intelligenza artificiale che abbiamo visto sulla gamma Pixel 9. Abbiamo Cerchia e cerca con Google, che ha esordito al lancio della serie Samsung Galaxy S24 ed è arrivata in seguito su tanti altri modelli: consente di cerchiare o selezionare un elemento sullo schermo (immagine, testo o video) per cercare maggiori informazioni tramite il motore di ricerca.
Parte centrale del sistema è Google Gemini, l'assistente digitale basato sull'intelligenza artificiale.
Può recuperare informazioni dalle app Google per aiutare nelle pianificazioni, ad esempio estraendo dettagli di un invito su Gmail e trovando i fioristi più vicini tramite Google Maps.

7 ANNI DI AGGIORNAMENTI

ggiori, con l'intento di proporre un prezzo di vendita più basso.

Con Gemini Live le conversazioni con l'assistente sono più fluide, intuitive e naturali, mentre con Pixel Studio si possono generare immagini uniche sfruttando il SoC Tensor e il modello Imagen 3 text-to-image.
A bordo c'è anche Pixel Screenshots, un'app esclusiva per la serie Pixel 9 che aiuta a salvare, organizzare e richiamare informazioni importanti che vogliamo ricordare per dopo: la funzione può analizzare il contenuto delle immagini e rendere il tutto ricercabile nell'applicazione digitando semplicemente la parola chiave.
Lo smartphone offre l'accesso alle nuove funzionalità di condivisione di video e schermate di Gemini Live con Gemini Advanced, con le quali è possibile mostrare a Gemini Live il feed della fotocamera e parlare con l'assistente di ciò che ci circonda, ma anche condividere il proprio schermo e conversare su quanto presente.
L'IA può proteggere da spam, truffe e altre minacce all'interno di Telefono e Messaggi, e anche aiutare a controllare l'origine e il contesto di un'immagine trovata online, eventualmente indicando se è stata creata con l'IA.
A disposizione poi Aspetta per me, Trascrivi la chiamata e Filtro chiamate.
In caso di emergenza, una maggiore tranquillità viene garantita da funzioni come Rilevamento di incidenti e Blocco per furto.
Lo Spazio privato è protetto da password e permette di installare app e mettere da parte contenuti così da lasciarli separati dagli altri.
Lo smartphone è anche compatibile con la VPN by Google integrata, senza costi aggiuntivi.
Con Trova il mio dispositivo si può condividere la propria posizione in tempo reale con amici e familiari. Per i bambini c'è Google Family Link, che consente ai genitori di gestire l'account con funzioni come il controllo del tempo trascorso sullo schermo, l'analisi di utilizzo delle app, l'approvazione del download delle app, le impostazioni sulla privacy e la già citata condivisione della posizione.

Fotografia

Tra le funzionalità fotografiche possiamo citare Super Res Zoom fino a 8x, ma anche le modalità Night Sight (per le situazioni con poca luce), Macro Focus (per la prima volta sulla serie Pixel A), Astrofotografia (inedita finora per la gamma A), ritratto, esposizione prolungata, Panorama (con la modalità Panorama con Vista notturna), Real Tone (per la tonalità della pelle) e non solo. Con Aggiungimi è possibile assicurarsi che nessuno del gruppo sia lasciato fuori dalla foto (basta scattare due fotografie e il sistema è in grado di unirle). Non mancano poi Scatto Migliore, con la quale si possono combinare scatti simili creando una foto di gruppo che possa accontentare tutti, Photo Unblur (per rimuovere i volti sfocati) e Magic Editor; quest'ultima funzione può suggerire il miglior ritaglio, espandere l'immagine per ottenere una scena più ampia, dare alle foto una visione completamente nuova, reimmaginare gli scatti e non solo.
A disposizione naturalmente anche altre funzioni Pixel che già conosciamo, come Gomma magica, Gomma magica audio (per cancellare soggetti o suoni indesiderati) e Pixel Studio, con cui si possono creare meme, adesivi e non solo.

Prezzo e uscita

Google Pixel 9a è stato presentato ufficialmente il 19 marzo 2025 a livello globale, ed è disponibile all'acquisto in Italia dal mese di aprile.
Lo smartphone viene proposto al prezzo consigliato di partenza di 549 euro (128 GB).
Con l'acquisto sono inclusi 3 mesi di abbonamento Google One (per i nuovi utenti), 3 mesi di abbonamento a YouTube Premium (per i nuovi utenti) e 6 mesi di abbonamento Fitbit Premium.

* Offerta valida fino al 14 maggio, salvo esaurimento scorte promozionali

© 2025 ZeniMax Media Inc. All Rights Reserved.

AGGIORNA ALL'EDIZIONE PREMIUM PER AVERE

FINO A 2 GIORNI DI ACCESSO ANTICIPATO* E MOLTO ALTRO

IN ARRIVO IL 15 MAGGIO

DOOM THE DARK AGES

RICEVI
L'ARTWORK ESCLUSIVO*

PRENOTA PER AVERE
SKIN VOID DOOM SLAYER

id Bethesda

Pokémon

GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

Scarlatto e Violetto AVVENTURE INSIEME

DISPONIBILE ORA!

©2025 Pokémon / Nintendo / Creatures / GAME FREAK.